

# PEMANFAATAN *WEBSITE* UNTUK MENYAMPAIKAN INFORMASI DAN PELAYANAN KOPERASI TAHU TEMPE INDONESIA (PRIM KOPTI) KABUPATEN KLATEN

**Irma Febri Riadiana, ACA.**

Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Widyatama,  
Jln. Cikutra No.104, Bandung 40124 Jawa Barat  
e-mail : [irmafrdiana@gmail.com](mailto:irmafrdiana@gmail.com)

## **Abstrak**

*Upaya mencapai predikat sebuah koperasi yang unggul, bagaimanapun pelayanan kepada masyarakat dan anggota koperasi menjadi prioritas utama dalam peningkatan mutu Koperasi Tahu Tempe Indonesia (PRIM KOPTI) sebagai suatu lembaga koperasi daerah menuntut peningkatan pelayanan secara aktif. Untuk mewujudkan visi dan misi diperlukan pemanfaatan teknologi informasi yang lebih maksimal. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, kegiatan pelayanan seperti info pengajuan simpan-pinjam dan pengajuan anggota baru koperasi tidak lagi sebatas masyarakat mendatangi kantor koperasi Tahu Tempe Indonesia (PRIM KOPTI). Harus ada upaya yang dapat lebih mendekatkan pelayanan tersebut dengan masyarakat. Dilain pihak masyarakat pun membutuhkan kemudahan dalam hal pengajuan permintaan layanan. Berdasarkan fakta diatas, dibutuhkan suatu sarana teknologi informasi berbasis website yang diharapkan dapat memberikan informasi-informasi kepada masyarakat dan anggota koperasi mengenai prosedur pengajuan simpan-pinjam, prosedur pengajuan anggota baru koperasi, jasa sewa barang, alamat kontak koperasi, kegiatan, dan untuk menyampaikan kritik serta saran.*

**Kata kunci :** Koperasi, Peningkatan Pelayanan, Teknologi Informasi, Basis Web, Simpan-Pinjam, Kritik dan Saran

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Koperasi adalah jenis badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum. Koperasi melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip gerakan ekonomi kerakyatan yang berdasarkan asas kekeluargaan. Koperasi menurut Undang-Undang Dasar 1945 pasal 33 ayat 1 merupakan usaha kekeluargaan dengan tujuan mensejahterakan anggotanya.

Koperasi Tahu Tempe Indonesia (PRIM KOPTI) Kabupaten Klaten adalah suatu lembaga koperasi daerah yang didirikan untuk memberi kesempatan kepada anggotanya memperoleh pinjaman dengan mudah dan bunga ringan. Koperasi ini berperan sebagai koperasi primer dan sekunder. Sebagai koperasi primer, layanan koperasi meliputi penjualan bahan baku yang dibutuhkan untuk pembuatan tempe tahu. Sedangkan sebagai koperasi sekunder meliputi layanan lain dari koperasi ini. Misalnya koperasi simpan pinjam, koperasi produsen, koperasi konsumen, dan koperasi jasa sewa alat dan barang.

Seiring dengan berjalannya waktu, teknologi *internet* semakin berkembang. *Internet* adalah suatu media informasi komputer global yang dapat dikatakan sebagai teknologi terancang abad ini. Zaman *modern* yang serba canggih, ikut berperan dalam mempengaruhi budaya masyarakat, terutama masyarakat di daerah perkotaan. Umumnya masyarakat memiliki kesibukan yang padat, sehingga membatasi waktu untuk berinteraksi, mengakses informasi atau bahkan melakukan kegiatan sehari-hari seperti menonton film, membaca berita dan belanja.

Hal ini juga disadari Koperasi Tahu Tempe Indonesia (PRIM KOPTI) Kabupaten Klaten untuk dapat memberikan informasi mengenai layanan dan berita-berita mengenai koperasi agar dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Namun hingga saat ini PRIM KOPTI belum memiliki sarana informasi yang dapat diakses secara *online* seperti *website*. Dengan adanya *website* ini, diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat luas dan pada kalangan umum untuk mengetahui lebih dalam mengenai Koperasi Tahu Tempe Indonesia (PRIM KOPTI) Kabupaten Klaten.

### **1.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun *Website* Koperasi Tahu Tempe Indonesia (PRIM KOPTI) Kabupaten Klaten, sehingga *website* yang dibangun diharapkan :

1. Dapat menampilkan informasi-informasi Koperasi Tahu Tempe Indonesia (PRIM KOPTI) Kabupaten Klaten kepada masyarakat luas melalui media komunikasi internet, prosedur pengajuan simpan-pinjam, prosedur pengajuan anggota koperasi, jasa sewa barang, alamat kontak koperasi, dan kegiatan.
2. Dilengkapi dengan fasilitas forum untuk menerima kritik dan saran .

3. Pengguna *website* terdiri dari dua level, yaitu level administrator dan masyarakat umum.
4. *Website* yang dibangun hanya bersifat menampilkan informasi saja.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Website

Website adalah *world wide web* yang disimpan dalam file yang berbeda-beda sebagai halaman *web* dimana menyediakan segala informasi yang dapat diakses secara grafis. Tidak hanya memperoleh informasi teks tetapi juga gambar, video, dan suara.[2] *Web* pada dasarnya memiliki sifat statis dan dinamis. Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*. Contoh *website* statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan *website* dinamis adalah seperti *Friendster*, *Multiply*, dll. Dalam sisi pengembangannya, *website* statis hanya bisa di-update oleh pemiliknya saja, sedangkan *website* dinamis bisa di-update oleh pengguna maupun pemilik.

### 2.2 Pemodelan UML

UML atau *Unified Modelling Language* merupakan bahasa pemodelan grafis yang digunakan untuk membantu dalam proses analisis dan perancangan dengan metode berorientasi objek. UML lahir dari penggabungan beberapa bahasa pemodelan yang berkembang pesat pada akhir 1980-an dan awal 1990-an. Saat ini UML telah menjadi standar bahasa pemodelan berorientasi objek dan berada di bawah kendali OMG (*Object Management Group*), yakni sebuah konsorsium terbuka yang terdiri dari banyak perusahaan. OMG dibentuk guna menghasilkan standar-standar yang mendukung interoperabilitas, terutama interoperabilitas sistem berorientasi objek.[3]

## 3. METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam pengerjaan *website* Koperasi Tahu Tempe Indonesia (PRIM KOPTI) Kabupaten Klaten ini adalah Metodologi *Object Oriented*. Tujuan utama dalam menggunakan metodologi *Object Oriented* adalah untuk menghasilkan sistem informasi serta menggunakan prosedur dan dokumentasi yang baku dan jelas. Ciri metodologi *Object Oriented* yang paling penting adalah bahwa metodologi tersebut mudah diajarkan serta mudah dipelajari.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Gambaran Sistem

Gambaran sistem terdiri dari aliran proses dan aliran kerja sebagai berikut :

#### 4.1.1 Aliran Proses

Dalam pembahasan ini akan dijelaskan bagaimana aliran proses yang terjadi dalam Aplikasi *website* Koperasi Tahu Tempe Indonesia (PRIM KOPTI) Kabupaten Klaten yang akan dibuat. Dimana aliran proses tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Admin* mempunyai hak akses *full control* terhadap *website*.
2. Pengunjung (*user*) hanya bisa melihat info seperti prosedur pengajuan simpan-pinjam, prosedur pengajuan anggota koperasi, jasa sewa barang, alamat kontak koperasi, kegiatan, dan menambah *kritik dan saran*. dan hanya mendapatkan informasi yang disediakan di *website*.
3. Pengunjung (*user*) tidak memiliki wewenang untuk menambah ataupun menghapus data, kecuali menambah *kritik dan saran* pada *form* yang telah disediakan di *website*.

#### 4.1.2 Aliran Kerja

##### 1. Login Admin

- 1) *Admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu di *form login* yang sudah disediakan pada *link* internal dengan mengisi *username* dan *password*.
- 2) Jika *password* dan *username* *valid* maka akan masuk ke halaman *admin* yang berfungsi untuk mengedit atau menambah data-data informasi yang berkaitan dengan koperasi Koperasi Tahu Tempe Indonesia (PRIM KOPTI) Kabupaten Klaten dan melihat daftar *kritik dan saran* masyarakat.
- 3) Jika *invalid* maka muncul *form* sanggahan "*username* atau *password* yang anda masukkan salah", kemudian *admin* harus melakukan *login* sampai *username* dan *password* benar.

##### 2. Input Data Informasi

- 1) *Admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu di *form login*, jika *username* dan *password* yang dimasukan *valid* maka masuk ke halaman utama *admin*.
- 2) Kemudian *admin* memilih *link* tambah data informasi dan akan muncul *form* data-data artikel dan informasi yang harus diisi.
- 3) Selanjutnya *admin* harus menekan tombol *submit* jika *admin* sudah selesai mengisi data sesuai dengan

*form*, maka data-data yang dimasukkan akan disimpan kedalam database dan ditampilkan *message* "Data telah disimpan".

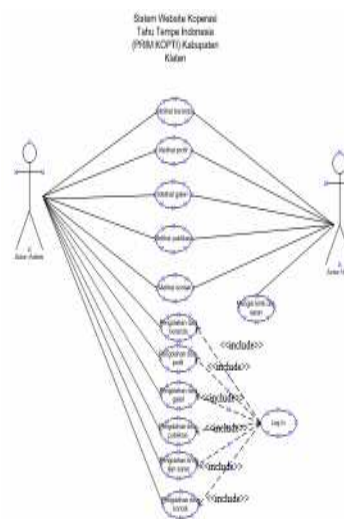
### 3. Edit Data-Data Informasi

- 1) *Admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu di *form login*, jika *username* dan *password* yang dimasukan *valid* maka masuk ke halaman utama *admin*.
- 2) *Admin* memilih *link edit* pada tabel beranda ,profil ,galeri ,publikasi ,dan kontak.
- 3) Pada *form edit*, *admin* meng-*edit* data yang akan diubah kemudian menekan tombol *simpan* untuk menyimpan kembali data-data.
- 4) Pada *form edit* ini, *admin* juga berhak untuk melakukan *pengupdatean* setiap artikel atau informasi yang akan di tampilkan pada *website*.

## 4.2 Perancangan Aplikasi Berorientasi Objek

Pada perancangan dengan Metodologi *Object Oriented* digunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*). Dalam pemodelan ini digunakan beberapa diagram yaitu :

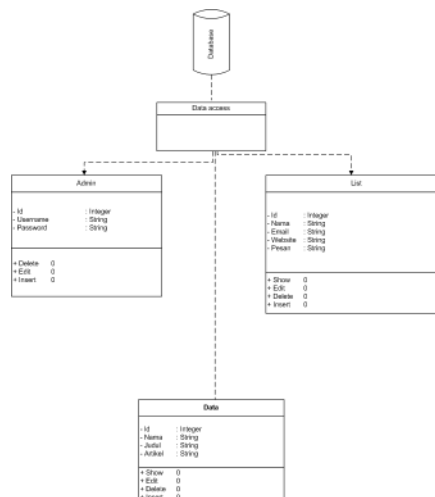
1. Use case Diagram



**Gambar 1.** Use case Diagram website Koperasi Tahu Tempe Indonesia (PRIM KOPTI) Kabupaten Klaten

Pada pemodelan *use case diagram* di atas dapat dilihat bahwa *admin* yang bertindak sebagai *actor* yang bertugas meng-*edit* dan meng-*input* data-data atau informasi. Untuk dapat mengakses halaman, *admin* harus *login* terlebih dahulu melalui halaman *form login*. Jika *login valid* maka *admin* dapat meng-*edit* dan men-*input* informasi. Sedangkan, *user* atau pengunjung tidak memiliki *form* untuk *login*, kerana *user* hanya diizinkan atau hanya bisa melihat informasi-informasi saja.

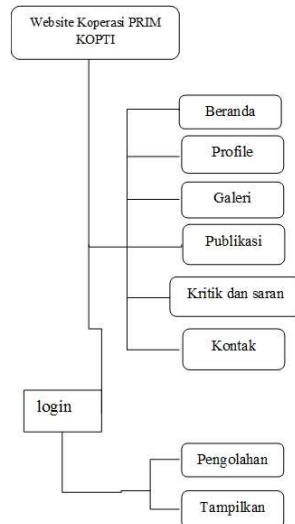
2. Class Diagram



**Gambar 2.** Class Diagram

### 4.3 Perancangan Struktur Navigasi

Perancangan struktur navigasi yang digunakan dalam pembangunan *website* Koperasi Tahu Tempe Indonesia (PRIM KOPTI) Kabupaten Klaten adalah suatu pemetaan yang menggambarkan struktur link-link dalam *website* yang berfungsi untuk menganalisa *broken link*.



**Gambar 3.** Struktur Navigasi

Pembuatan kode program berdasarkan modul-modul yang telah dirancang dengan menggunakan bahasa *server side script PHP*. Implementasi sistem akan menghasilkan tampilan program dan sistem sesuai dengan hasil dengan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Beberapa Hasil implementasi modul terhadap sistem secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

#### 1) Implementasi Modul

**Tabel 1.** Implementasi Modul terhadap Sistem

No	Modul	File
1	Beranda	Index.php
2	Profil	Profile.php
3	Galeri	Galeri.php
4	Publikasi	Publikasi.php
5	Kritik dan Saran	Saran.php
6	Kontak	Kontak.php
7	Tampilkan Kritik dan Saran	List.php

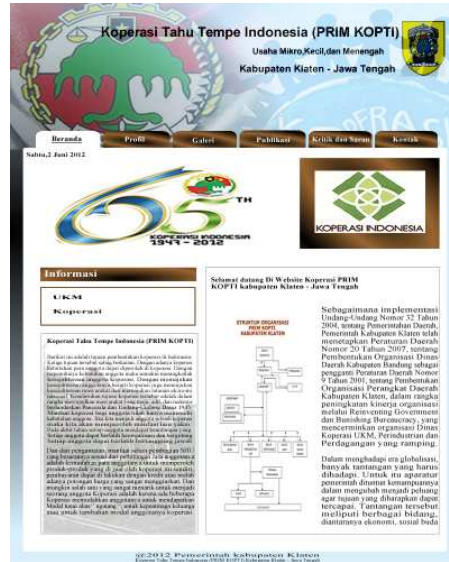
#### 2) Implementasi Halaman Login



**Gambar 4.** Hasil Implementasi Halaman Login

*Form login* berada pada menu internal dan merupakan *form* khusus untuk *admin* yang berfungsi sebagai jalan untuk menuju ke halaman *admin*. Dan untuk mengakses ke halaman *admin*, *admin* harus mengisi *username* dan *password* yang sesuai. Jika *login invalid* maka *admin* tidak dapat mengakses ke halaman *admin*. Dan sebaliknya, jika *login valid* *admin* dapat menuju halaman *admin* dan berwenang untuk menginput, mengedit, dan menghapus data-data pelanggan. Jika *admin* mengklik menu internal maka perancangan tampilan akan seperti gambar *form* diatas.

### 3) Implementasi Halaman Beranda



Gambar 5. Hasil Implementasi Halaman Beranda

Halaman beranda dapat diakses oleh *user* dan *admin*. Sehingga untuk masuk ke halaman beranda, tidak memerlukan *form login*. Halaman beranda hanya berisi informasi atau berita seputar Koperasi. Jika *admin* atau *user* meng-klik menu beranda maka perancangan tampilan akan seperti gambar diatas

### 4) Implementasi Halaman Kritik dan Saran

Halaman Kritik dan Saran dapat diakses oleh *user* dan berguna sebagai tempat masukan kritik dan saran ataupun pertanyaan dari para pengunjung atau pelanggan atas pelayanan Koperasi .



Gambar 6. Hasil Implementasi Halaman Kritik dan Saran

### 5) Implementasi Halaman Publikasi

Halaman publikasi dapat diakses oleh *user* dan berguna untuk melihat informasi mengenai koperasi Prim Kopti, termasuk tata cara mendaftar untuk menjadi anggota baru koperasi, prosedur simpan-pinjam, dan informasi berkaitan dengan berbagai produk unggulan yang di hasilkan.



Gambar 7. Hasil Implementasi Halaman Publikasi

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dan analisa yang telah dibahas pada bab sebelumnya maka dapat diberikan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Website yang dibangun menampilkan informasi mengenai layanan PRIM KOPTI Kabupaten Klaten seperti prosedur pengajuan simpan-pinjam, prosedur pengajuan anggota koperasi, jasa sewa barang alamat kontak koperasi, dan event atau kegiatan PRIM KOPTI Kabupaten Klaten.
2. Website yang dibangun menjadi sarana bagi pelanggan atau masyarakat umum untuk menyampaikan kritik dan saran berkaitan dengan pelayanan PRIM KOPTI Kabupaten Klaten.
3. Dengan adanya Website Koperasi Tahu Tempe Indonesia (PRIM KOPTI) Kabupaten Klaten ini diharapkan semakin banyak masyarakat yang mengetahui keberadaan koperasi ini, sehingga masyarakat bisa memanfaatkan layanan koperasi ini dengan semestinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Khoirul. 2009. *Ekonomi*. Bandung: Penerbit Yramawidya.
- Shalahuddin, M. Abdul (2010). *Java di Web*. Bandung : Penerbit Informatika.
- Fowler, Martin. *UML Distilled, Edisi 3: Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005